

**MEMORI KANAK-KANAK  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**

**JURNAL**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh :

**Felicitas Elma**

**NIM 1512589021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2019**

## HALAMAN PENGESAHAN

Jurnal Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

MEMORI KANAK-KANAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS diajukan oleh Felicitas Elma, NIM 1512589021, Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 November 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Drs. Andang Suprihadi P., M.S.

NIP 19561210 198503 1 002

Pembimbing II

Nadiyah Tunikmah, S.Sn., M.A.

NIP 19790412 200604 2 001

Cognate / Anggota

A.C. Andre Tanama, M.Sn.

NIP 19820328 200604 1 001

Ketua Jurusan/

Program Studi/Ketua/Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn

NIP 19761007 200604 1 00

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des

NIP 19590802 198803 2 002

# MEMORI KANAK-KANAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS

Oleh :

**Felicitas Elma**  
**NIM 1512589021**

## **ABSTRACT**

*Everyone has memory, whether it's childhood, adolescence, or old age. The stored memory consists of a variety of experiences, such as a pleasant, depressing, heartbreaking experience, etc. These saved memories will be regenerated and recalled even if they are not in full or detailed, only pieces, or even mixed with imagination.*

*In applying an idea especially in this case is related to the memory of children into artwork, there are several steps passed, namely: the first stage, regenerate memory by remembering again, listening to the story of Family, and get back to a photograph or any other thing. The second stage, selecting the stored children's memory. The third stage executes the idea of childhood memory that has been selected, into artwork.*

*The embodiment of this artwork is an attempt to visualize children's memory into printmaking through an intaglio-etching technique. This artwork consisting of 20th works, is an illustrative work of any memory expressed so that the intent or story behind the work can be known to others who enjoy it.*

*Keywords : Memory, Children, Printmaking, Intaglio, Etching*

## **ABSTRAK**

Setiap orang memiliki memori, baik memori ketika masa kanak-kanak, remaja, ataupun masa tua. Memori yang tersimpan tersebut terdiri dari berbagai pengalaman, misalnya pengalaman yang menyenangkan, menyedihkan, mengharukan, dan lain-lain. Memori-memori yang tersimpan ini yang nantinya akan diingat kembali dan ditimbulkan kembali meskipun tidak secara utuh atau rinci, hanya berupa potongan-potongan saja, atau bahkan bercampur dengan imajinasi.

Dalam menerapkan sebuah ide terutama dalam hal ini adalah berkaitan dengan memori kanak-kanak menjadi karya seni, terdapat beberapa tahapan yang dilalui, yaitu: tahap pertama, menimbulkan kembali memori dengan cara mengingat kembali, mendengarkan cerita dari keluarga, dan mengenal kembali melalui sebuah foto ataupun benda lainnya. Tahap kedua, menyeleksi memori-memori kanak-kanak yang tersimpan. Tahap ketiga, mengeksekusi ide memori kanak-kanak yang sebelumnya sudah diseleksi, menjadi karya seni.

Perwujudan karya seni grafis ini adalah upaya untuk memvisualisasikan memori kanak-kanak kedalam karya seni grafis melalui teknik cetak dalam (*intaglio*) yaitu teknik *etching*. Karya seni grafis yang terdiri dari 20 karya ini, merupakan karya yang bersifat ilustratif dari setiap memori yang

diungkapkan sehingga maksud atau cerita dibalik karya tersebut dapat diketahui orang lain yang menikmatinya.

Kata kunci : *Memori, Kanak-kanak, Seni grafis, Intaglio, Etching*

## **A. PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang Penciptaan**

Seni rupa merupakan salah satu kesenian yang mengacu pada bentuk visual yang menyajikan susunan dari unsur-unsur rupa. “Seni rupa ditinjau dari segi fungsi terhadap masyarakat atau kebutuhan manusia, seni rupa secara teoritis dibagi menjadi dua kelompok, yaitu seni murni (*fine art*) dan seni terapan (*applied art*).” (Dharsono, 2017:32)

Seni murni adalah cabang seni rupa yang melibatkan ungkapan atau ekspresi jiwa yang semata-mata bertujuan untuk memenuhi kebutuhan spiritual. Dengan kata lain seni tersebut hanya mengejar nilai kepentingan estetika yang diwujudkan oleh seniman penciptanya dan ditujukan untuk penikmat seni dengan tujuan agar memperoleh pengalaman yang sama.

“Sebagai media ekspresi murni, berbagai pengalamanpun dapat dimunculkan melalui karya-karya seni murni.” (Sunarto-Suherman, 2017:61) Melalui sebuah karya seni, seseorang dapat bercerita tentang pengalaman atau kenangan pribadinya dan orang-orang disekitarnya seperti keluarga. Sebuah pengalaman yang pernah dialami ini nantinya akan menjadi sebuah memori yang tak terlupakan bagi orang itu sendiri ataupun orang-orang disekitarnya. Sebagian orang mungkin tidak dapat mengingat memori itu, namun ingatan akan pengalaman masa lampau tersebut dapat teringat kembali melalui cerita orang-orang disekitarnya.

Memori sendiri memiliki arti penting bagi setiap orang, baik itu memori yang menyenangkan, menyedihkan, memalukan, dan sebagainya. Namun, tidak semua orang dapat mengingat secara detail memorinya masing-masing, meskipun dapat mengingatnya, memori tersebut hanya akan teringat berupa potongan-potongan memori atau secara tidak utuh atau bahkan dapat tercampur dari satu memori dengan memori yang lain.

Hal tersebut yang melatarbelakangi penciptaan karya dalam tugas akhir ini yang mengangkat judul “*Memori Kanak-kanak sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis*”. Alasan tertarik memilih judul tersebut adalah keinginan untuk mengungkapkan beberapa memori kanak-kanak yang masih diingat sampai sekarang dan keinginan untuk mengetahui lebih dalam memori-memori yang diceritakan oleh keluarga mengenai masa kanak-kanak penulis.

Bagi penulis dan keluarga, salah satu memori yang tak pernah terlupakan adalah pengalaman tinggal di Timor Timur. Tahun 1992 merupakan tahun dimulainya kehidupan keluarga di Timor Timur. Keluarga yang terdiri dari Bapak, Ibu, dan Kakak berangkat dari Muntilan, Magelang menuju Semarang, setelah itu

menggunakan pesawat Hercules milik TNI menuju ke Suai, Timor Timur. Pada tahun 1992 Timor Timur masih menjadi bagian dari Negara Indonesia. Ketika sampai disana, rombongan transmigrasi disambut dengan gembira oleh orang-orang asli Timor Timur. Sebagai tanda bahwa rombongan diterima disana dan tanda persahabatan, kepala suku asli Timor Timur memberikan daun sirih dan buah pinang yang dimasukkan kedalam sebuah tempat yang disebut *tanasak* kepada salah satu transmigran sebagai perwakilan rombongan.

Di Timor Timur, keluarga tinggal di sebuah rumah kecil pinggir pantai di Culuan, Zumalai, Provinsi Suai, distrik Cova-Lima. Lokasi rumah yang dekat dengan laut Timur dan hutan menjadikan banyak penjual ikan laut dan babi hutan yang sering berjualan di daerah tersebut. Keluarga tinggal berdampingan dengan para tetangga yang juga berasal dari berbagai daerah di Indonesia yang mengikuti program transmigrasi dan penduduk asli Timor Timur.

Pada tahun 1996, penulis lahir di Timor Timur. Salah satu memori yang diingat oleh ibu dan diceritakan kepada penulis adalah ketika penulis lahir, kakak sempat marah dan cemburu lalu menangis di sudut kamar. Seiring berjalannya waktu, penulis seringkali diajak kakak untuk bermain bersama anak-anak asli Timor Timur. Meskipun sempat menjalani masa kecil di sana selama dua tahun, penulis sama sekali tidak bisa mengingat memori atau kenangan-kenangan yang pernah dialami di Timor Timur. Penulis hanya tahu tentang kehidupan ketika tinggal di Timor Timur dari orang tua dan kakak yang sesekali bercerita meskipun tidak secara mendetail.



Gambar 1. Bapak dan kakak ketika di Timor Timur  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Tidak banyak memori kanak-kanak yang diingat dengan baik, namun ada beberapa memori yang berkesan sehingga masih dapat diingat dan dikenang dengan baik hingga saat ini. Beberapa diantaranya ketika terjatuh dari sepeda dan kepala penulis membentur batu, ketika bermain dengan sepupu lalu kepala penulis tertimpa bambu yang terdapat paku diujungnya, ketika sedang bermain lalu tangan penulis tersengat kalajengking, dan lain sebagainya. Terkadang keluarga juga sering bercerita tentang memori yang masih diingat, baik itu cerita penulis ataupun cerita tentang keluarga. Memori yang berkesan tidak selalu memori yang

menyenangkan ataupun membahagiakan, memori yang menyakitkan terkadang juga berkesan sehingga dapat diingat sampai sekarang.



Gambar 2. Penulis bersama sepupu ketika berusia 4 tahun di depan rumah Kakek Nenek di Yogyakarta  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Memori-memori yang berkesan akan selalu diingat dan dikenang meskipun hanya samar, sehingga dapat dengan mudah dijadikan sebagai ide dasar untuk berkarya seni. Mengutip dari buku Jakob Sumardjo yang berjudul *Filsafat Seni* bahwa pengalaman estetikal yang menjadi dasar seorang seniman dapat menciptakan sebuah karya seni.

Selama dalam proses artistik tersebut ia dikendalikan oleh pengalaman estetikanya. Penciptaan karya seni memang merupakan kerja pengungkapan diri, ekspresi diri, dalam suatu wujud benda seni. Tetapi, pengungkapan isi jiwa seniman secara artistik itu tak dilakukan sewenang-wenang tanpa kesadaran pengalaman estetik. (Jakob, 2000:166)

Berdasarkan latar belakang tentang memori kanak-kanak dan memori yang diceritakan oleh keluarga tersebut, maka penulis tertarik membuat tugas akhir dengan judul “*Memori Kanak-kanak sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis*”.

## 2. Rumusan Penciptaan

- a. Bagaimana memori kanak-kanak dapat dijadikan sebagai ide penciptaan seni grafis ?
- b. Bagaimana mewujudkan memori kanak-kanak kedalam sebuah karya dua dimensional dengan menggunakan teknik etsa dalam seni grafis ?

## 3. Tujuan dan Manfaat

### a. Tujuan

- 1) Memvisualisasikan memori kanak-kanak yang masih diingat hingga sekarang dan memori yang diceritakan oleh keluarga kedalam sebuah karya seni grafis.

- 2) Mengungkapkan memori kanak-kanak sebagai refleksi perenungan bahwa pengalaman yang sederhana pun dapat menarik untuk diungkapkan dan diceritakan kepada orang lain.

**b. Manfaat**

- 1) Bagi penulis pribadi, dapat menimbulkan kembali atau untuk menceritakan kembali memori yang sempat terlupakan dan memvisualisasikan kedalam sebuah karya seni grafis.
- 2) Memberikan pengalaman estetis bagi siapapun yang menghayatinya.

#### **4. Teori dan Metode Penciptaan**

**a. Teori**

Sebuah karya seni dapat tercipta karena adanya pencipta (perupa/seniman) dan ide dari seniman itu sendiri. Mengutip dari buku milik Dharsono Soni Kartika yang menyebutkan pengertian seniman yaitu sebagai berikut : “Seniman sendiri dapat diartikan sebagai manusia yang mengalami proses kreativitas atau proses imajinasi, yaitu proses interaksi antara persepsi memori dan persepsi luar.”( Dharsono, 2017:21)

Ide untuk membuat sebuah karya seni dapat muncul dari pengalaman pribadi si seniman dan dari cerita-cerita di lingkungan seniman. Mengutip dari buku milik Jakob Sumardjo yang membahas antara pengalaman estetik dengan pengalaman artistik, yaitu yang berisi :

Pengalaman estetik atau pengalaman seni lebih tertuju pada kegiatan apresiasi penanggap seni, penerima seni, atau apresiator seni. Sementara itu, pengalaman yang sama juga dapat digunakan untuk kegiatan produksi seni atau penciptaan seni. Jadi, pengalaman estetik, bila dilakukan sebagai dasar penciptaan karya seni, dinamai pengalaman artistic. (Jakob, 2000:165)

Seperti yang disebutkan diatas, ide dapat muncul dari pengalaman pribadi dan dari faktor orang-orang di sekitar seniman. Pada tugas akhir ini beberapa karya dibuat berdasarkan pengalaman penulis beserta keluarga ketika tinggal di Timor Timur sedangkan beberapa karya lainnya adalah pengalaman atau kenangan saat masa kanak-kanak di Yogyakarta. Semua itu adalah pengalaman atau kenangan yang menjadi sebuah memori yang masih teringat hingga sekarang.

Salah satu alasan penulis memilih memori sebagai tema karya tugas akhir ini adalah karena memori sendiri berawal dari sebuah pengalaman yang penulis pernah alami sendiri dimasa lalu dan benar-benar terjadi atau bukan hanya angan-angan, jadi cukup mudah untuk dijadikan ide berkarya seni. Meskipun memori tersebut tidak dapat diingat kembali secara rinci. Sedangkan, alasan dipilihnya masa kanak-kanak sekitar umur 2-12 tahun karena penulis merasa pada masa tersebut, banyak pengalaman atau kejadian yang menarik sehingga dapat dikenang hingga sekarang. Pada masa tersebut, penulis kerap kali bermain

bersama teman, sepupu, ataupun sendiri. Banyak pengalaman-pengalaman yang terjadi, tapi sebagian besar yang penulis ingat hingga sekarang adalah pengalaman yang cukup menyakitkan.

Berawal dari cerita-cerita orang tua dan kakak, melalui karya seni grafis ini penulis berusaha membangkitkan kembali atau ingin mengetahui memori keluarga ketika tinggal di Timor Timur dan memori-memori lainnya ketika sudah berada di Yogyakarta. Keluarga penulis mulai tinggal di Culuan, Zumalai, Provinsi Suai, distrik Cova-Lima, Timor Timur pada tahun 1992 dan kembali ke Yogyakarta pada tahun 1998, ketika umur penulis masih berumur kurang lebih dua tahun. Latar belakang tempat di Timor Timur dan Yogyakarta disini adalah sebagai faktor pendukung tempat dan bukan sebagai fokus utama penulis dalam berkarya, karena penulis dalam berkarya fokus terhadap cerita dari memori penulis dan orang-orang disekitar penulis.

Tidak banyak memori kanak-kanak yang diingat dengan baik, namun ada beberapa memori yang berkesan sehingga masih dapat diingat dengan baik hingga saat ini. Mengutip dari buku milik Bimo Walgito yang berjudul *Pengantar Psikologi Umum* yang menyatakan bahwa memori manusia ada yang masih disimpan dan yang dilupakan.

Apa yang pernah dialami oleh manusia tidak seluruhnya hilang, tetapi disimpan dalam jiwanya, dan apabila diperlukan hal-hal yang disimpan itu dapat ditimbulkan kembali dalam alam kesadaran. Tetapi, inipun tidak berarti bahwa semua yang telah pernah dialami itu akan tetap tinggal seluruhnya dalam ingatan dan dapat seluruhnya ditimbulkan kembali. Kadang-kadang atau justru sering ada hal-hal yang tidak dapat diingat kembali atau dengan kata lain ada hal-hal yang dilupakan. (Bimo, 2010:162)

Memori sendiri tidak hanya kemampuan untuk menyimpan dan mengingat kembali pengalaman-pengalaman lampau, tetapi perlu juga untuk diungkapkan kembali. Dalam bukunya yang berjudul *Pengantar Psikologi Umum*, Bimo Walgito menjelaskan memori yang mencakup tiga fungsi kemampuan, sebagai berikut: fungsi memasukkan (*learning*), fungsi menyimpan (*retention*), dan fungsi menimbulkan kembali (*remembering*). (Bimo, 2010:165)

Salah satu objek yang dapat menimbulkan kembali sebuah memori adalah foto. Terkadang seseorang bisa teringat pengalaman masa lampaunya dengan melihat sebuah foto.



Gambar 3. Penulis (baju merah) ketika berusia 4 tahun bersama sepupu dan almarhum kakek-nenek di Yogyakarta  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Menimbulkan kembali sebuah memori atau ingatan dapat ditimbulkan dengan dua cara, yaitu secara sengaja atau disebut sebagai ingatan eksplisit (*explicit memory*) dan secara tidak sengaja atau disebut sebagai ingatan implisit (*implicit memory*). Ingatan akan pengalaman masa lampau yang hidup kembali atau yang disebut memori ini terkadang tidak dapat diingat secara utuh dan hanya berupa potongan-potongan. Potongan-potongan memori tersebut juga dapat tercampur antara memori satu dengan memori yang lain. Memori yang muncul juga bisa berupa kejadian yang benar-benar pernah terjadi atau bercampur dengan imajinasi.

Eksperimen-eksperimen menunjukkan bahwa ingatan manusia itu terbatas, kadang-kadang manusia tidak dapat mengingat secara tepat seperti apa adanya, tidak lengkap, bahkan sering yang ditimbulkan kembali tidak cocok dengan keadaan yang sebenarnya, sehingga apa yang ditimbulkan kembali merupakan hal yang palsu. (Bimo, 2010:173)

#### **b. Metode**

Untuk karya tugas akhir ini, penulis menggunakan teknik *etching* (etsa). Pengertian teknik *etching* (etsa) menurut Sunarto-Suherman dalam bukunya yang berjudul *Apresiasi Seni Rupa* sendiri adalah sebagai berikut :

Kemudian yang dimaksud dengan cetak dalam (*etsa, dry point, aquatint*), yaitu teknik cetak dengan penekanannya pada permukaan lebih dalam yang menyimpan tinta cetak, sehingga dicetak dengan menggunakan mesin press maka permukaan yang rendah atau dalam inilah yang akan tercetak. (Sunarto-Suherman, 2017:66)

Penulis menggunakan teknik *etching* (etsa) karena penulis ingin fokus terhadap garis-garis arsir halus hitam putih yang tidak bisa dicapai menggunakan teknik yang lain. Selain itu, penulis juga memanfaatkan sisa-sisa tinta yang tidak dapat dibersihkan secara menyeluruh pada plat, sehingga setelah proses cetak, sisa-sisa tinta tersebut masih bisa tercetak dan memberi kesan *background* atau latar belakang berwarna abu-abu yang bisa menjadikan salah satu ciri khas dari

teknik cetak dalam (*intaglio*). Setiap karya memiliki ukuran yang sama yaitu 15 x 25 cm. Untuk latar belakang (*background*) pada sebagian karya, penulis menggunakan teknik *aquatint* yang tidak membentuk objek yang berarti dan hanya berguna sebagai latar belakang, tujuan lain dari latar belakang (*background*) dari teknik *aquatint* yang polos ini adalah agar disetiap karyanya dapat fokus pada objek utama atau objek yang ingin diungkapkan. Adapun objek-objek disekitar objek utama dimaksudkan sebagai objek pendukung.

Dalam pengungkapan ide memori kanak-kanak menjadi sebuah karya seni grafis ini, penulis mengungkapkannya dengan cara mengubah, dengan kata lain visualisasi dari memori tersebut tidak persis seperti yang dulu terjadi, baik secara bentuk orang, posisi sudut pandang, tempat, dan waktu. Hal tersebut dilakukan karena keterbatasan ingatan, namun inti dari cerita yang ingin diungkapkan yaitu memori itu sendiri, tetap menjadi fokus utama namun dibuat dengan gaya dari penulis, agar sesuai dengan rasa kepuasan estetis dari penulis.

Seni grafis sebagai salah satu cabang dari seni rupa, memiliki beberapa unsur yang akan menjadikan karya tersebut memiliki sebuah kesatuan komposisi yang saling melengkapi. Beberapa unsur seni rupa pada karya tugas akhir ini meliputi diantaranya garis, bentuk, warna, komposisi, dan tekstur. Ide penciptaan Karya Seni yang berupa memori kanak-kanak ini diwujudkan kedalam karya yang bersifat ilustratif, sehingga diharapkan siapapun yang melihat karya-karya tersebut dapat tahu makna dan cerita yang penulis ingin ungkapkan

Upaya pengungkapan visual pada Tugas Akhir ini tentunya tidak luput dari pengaruh lingkungan dimana penulis tinggal, baik dipengaruhi oleh karya-karya terdahulu yang menginspirasi secara visual maupun ide atau dipengaruhi objek yang menjadi acuan dalam perwujudan karya.

Karya-karya perupa yang menginspirasi dan menjadi acuan penulis dalam berkarya diantaranya adalah :



Gambar 4. Karakter bernama Mei dalam film *My Neighbour Totoro*  
(Sumber : Akun Instagram @ghibliworld, diakses pada 12 Juni 2019 pada pukul 19.50 WIB)

Melalui film-film dari *Studio Ghibli*, penulis terinspirasi dari bentuk karakter anak-anak yang selalu dimunculkan, salah satunya adalah karakter bernama Mei dalam film *My Neighbour Totoro*. Wujud anak kecil yang lucu dan agak gendut menjadikan inspirasi bagi penulis yang dalam karya Tugas Akhir ini juga menampilkan karakter kanak-kanak.



Gambar 5. Daniel Chiaccio, *Mainstay*, AP copper plate intaglio, dry point and aquatint, 6” x 9” printed on reverse suede off white paper  
(Sumber : Akun Instagram @danielchiaccio, diakses pada 12 Juni 2019 pada pukul 20.30 WIB)

Dalam beberapa karya, penulis menggunakan latar belakang (*background*) dengan teknik *aquatint* agar disekitar objek utama tidak terlalu kosong dan untuk menonjolkan objek utama. Dalam penggunaan teknik ini, penulis terinspirasi dari salah satu seniman bernama Daniel Chiaccio yang dalam berkarya selalu menggunakan teknik *etching* atau *drypoint* lalu dicampur dengan teknik *aquatint*. Selain terinspirasi dari segi teknik *aquatint*-nya, penulis juga terinspirasi dari cara seniman tersebut membuat arsir pada setiap karyanya.

### c. Tahap-Tahap Perwujudan

Proses-proses perwujudan untuk karya ini adalah sebagai berikut :

- 1) Persiapan (*Preparation*)
- 2) Perenungan (*Incubation*)
- 3) Pemunculan (*Insight*)
  - a) Pembuatan Klise
  - b) Pengasaman dan Pembersihan Lapisan Tinta Spidol Permanen
  - c) Pencetakan
  - d) *Finishing*
- 4) Evaluasi Karya (*Evaluation*)

## B. HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan pada Tugas Akhir kali ini dibagi menjadi 3, yaitu karya pertama menceritakan memori penulis ketika di Timor Timur, karya kedua menceritakan memori kanak-kanak penulis ketika di Yogyakarta yang menceritakan memori yang menyenangkan, dan karya terakhir merupakan menceritakan memori yang menyakitkan atau sedih.

### 1. Karya 1



Gambar 6.  
“Lambang Persaudaraan”  
Etching diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019

Berlatarbelakang tempat di Timor Timur, pada karya ini penulis membuat karya grafis bergambarkan tangan yang sedang memegang sebuah tempat dari anyaman bambu atau rotan yang didalamnya terdapat buah pinang dan daun sirih. Di Timor Timur, tempat ini sering kali disebut sebagai *Tanasak*. Untuk menambahkan unsur Timor Timur, penulis membuat gambar tangan yang sedang memegang *Tanasak* tersebut di kelilingi oleh kain khas Timor Timur yang disebut *Tais*.

Menurut cerita dari Bapak dan Ibu, ketika keluarga penulis dan rombongan transmigrasi sampai di Timor Timur, rombongan disambut oleh suku asli sana dengan *Tanasak* yang berisikan buah pinang dan daun sirih, menurut suku asli Timor Timur, buah pinang dan daun sirih ini melambangkan persaudaraan dan sebagai tanda bahwa rombongan diterima dengan tangan terbuka oleh suku asli Timor Timur.

## 2. Karya 2



Gambar 7.

“*Roller Coaster*”

*Etching* diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019

*Roller coaster* merupakan wahana bermain yang cukup menakutkan bagi usia kanak-kanak namun cukup menantang dicoba untuk pertama kalinya. Penulis mempunyai memori kanak-kanak ketika pertama kalinya menaiki *Roller coaster* setelah sembuh dari sakit bersama Bapak dan Ibu di suatu taman hiburan di Yogyakarta. Penulis tidak ingat pada umur berapa saat itu, penulis hanya ingat betapa histerisnya penulis, bapak, dan ibu ketika naik *Roller coaster* tersebut dibarisan terdepan. Berdasarkan memori tersebut, penulis membuat karya berjudul “*Roller Coaster*” ini.

Pada karya ini, penulis menggambarkan karakter yang menyerupai penulis berupa anak perempuan sedang duduk disamping bapak pada barisan kedua dan ibu dibarisan paling depan *Roller Coaster*, karena memang posisi inilah yang penulis ingat. Penulis juga menggambarkan ekspresi histeris dan senang dari ketiga karakter ini.

### 3. Karya 3



Gambar 8.

“Jatuh dari Sepeda”

*Etching* diatas Kertas, 15 x 25 cm, 2019

Diusia kanak-kanak, kecelakaan ketika bermain merupakan hal yang cukup sering terjadi. Hal ini juga sering terjadi pada masa kanak-kanak penulis. Pada saat itu penulis sedang mengendarai sepeda milik sepupu penulis, namun karena tidak terbiasa menggunakan sepeda tersebut, penulis terjatuh dan kepala penulis bercucuran darah karena mengenai batu yang cukup besar. Selain karena tidak terbiasa mengendarai sepeda tersebut, tempat duduk yang cukup tinggi juga menjadi alasan lain penulis kesulitan dan pada akhirnya terjatuh.

Melalui memori kanak-kanak yang penulis ingat ini, penulis membuat karya grafis berjudul “Jatuh dari Sepeda”. Pada karya tersebut terdapat karakter anak perempuan yang sedang duduk tergeletak di tanah sembari memegang kepala yang bercucuran darah. Terdapat juga objek sepeda yang tergeletak didepan karakter anak perempuan tersebut.

Melalui karya ini, penulis ingin bercerita bahwa terkadang pengalaman yang menyakitkan ketika masa kanak-kanak itu akan mudah diingat dan tersimpan dalam memori kita sampai masa remaja dan dewasa atau bahkan sampai masa selanjutnya.

### C. KESIMPULAN

Melalui proses berkarya seni pada Tugas Akhir berjudul “Memori Kanak-kanak sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis” ini, penulis mendapatkan beberapa pencapaian yang didapatkan baik secara teknik maupun visual pada karya tersebut. Meskipun belum sempurna, penulis merasa teknik yang digunakan yaitu *Etching* merupakan teknik yang tepat bagi visual-visual yang digunakan oleh penulis, selama proses pengerjaan penulis juga merasa nyaman menggunakan teknik tersebut dibandingkan ketika menggunakan teknik yang lain. Sedangkan, pencapaian yang didapatkan penulis secara visual maupun karya adalah penulis

merasa puas pada setiap karyanya, karena karya-karya ini merupakan visualisasi dari memori kanak-kanak dari penulis sendiri, selain itu penulis merasa karakter yang dibuat mengalami kemajuan daripada karya-karya yang terdahulu meskipun karakter yang ditonjolkan sederhana.

Tujuan akhir dibuatnya karya seni grafis bertemakan memori kanak-kanak ini adalah keinginan penulis untuk mengenang, mengungkapkan, dan menceritakan kembali memori-memori tersebut kedalam sebuah karya seni grafis yang bersifat ilustratif kepada keluarga dan orang lain sehingga maksud atau cerita dibalik karya tersebut dapat diketahui orang lain yang menikmatinya.

Melalui karya-karya ini, penulis juga menimbulkan lebih banyak memori kanak-kanak yang sebelumnya tidak pernah terbayangkan dan tidak pernah teringat. Selama proses berkarya, satu demi satu memori tersebut bermunculan dengan sendirinya meskipun tidak secara rinci. Salah satu pesan yang ingin penulis sampaikan melalui karya tugas akhir ini adalah betapa pentingnya untuk mengingat pengalaman masa kanak-kanak agar kelak dapat menjadi memori yang indah, karena pengalaman masa kanak-kanak tersebut tidak akan pernah terulang seperti dulu.

#### **D. DAFTAR PUSTAKA**

Kartika, Dharsono Sony, *Seni Rupa Modern*, Bandung: Rekayasa Sains, 2017

Sumardjo, Jakob, *Filsafat Seni*, Bandung: Penerbit ITB, 2000

Sunarto & Suherman, *Apresiasi Seni Rupa*, Yogyakarta: Thafa Media, 2017

Walgito, Bimo, *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta: Penerbit Andi, cetakan ke-5, 2010